EVANGELION:1.0
YOU ARE (NOT) ALONE

我々は再び、何を作ろうとしているのか？

「エヴァンゲリオン」という映像作品は、様々な願いで作られています。

自分の正直な気分というものをフィルムに定着させたいという願い。
アニメーション映像が持っているイメージの具現化、表現の多様さ、原始的な感情に触れる、本来の面白さを一人でも多くの人に伝えたいという願い。
疲弊しつつある日本のアニメーションを、未来へとつなげたいという願い。
蔓延する閉塞感を打破したいという願い。
現実世界で生きていく心の強さを持ち続けたい、という願い。

今一度、これらの願いを具現化したいという願い。

そのために今、我々が出来るベストな方法がエヴァンゲリオン再映画化でした。
10年以上昔のタイトルを何故今更、とも思います。
エヴァはもう古い、とも感じます。
しかし、この12年間エヴァより新しいアニメはありませんでした。

閉じて停滞した現代には技術論ではなく、志を示すことが大切だと思います。
未来アニメーションを支えるファン層であるべき中高生のアニメ離れが加速していく中、彼らに向けた作品が必要だと感じます。
現状のアニメーションの役に少しでも立ちたいと考え、再びこのタイトル作品に触れることを決心しました。

映像制作者として、改めて気分を一新した現代版のエヴァンゲリオン世界を構築する。
このために古巣のガイナックスではなく自身で製作会社と制作スタジオを立ち上げ、初心からの再出発としました。
過去にとらわれず、現状に甘えず、進歩ある未来を目指すためです。
幸いにも旧作からのスタッフ、新たに参入してくれるスタッフと素晴らしい面々が集結しつつあります。
旧作以上の作品を作っている実感がわいてきます。

「エヴァ」はくり返しの物語です。
主人公が何度も同じ目に遭いながら、ひたすら立ち上がっていく話です。
わずかでも前に進もうとする、意思の話です。
理不尽な孤独に耐え他者に触れるのが怖くても一緒にいたいと思う、覚悟の話です。
同じ物語からまた違うカタチへ変化していく4つの作品を、楽しんでいただければ幸いです。

最後に、我々の仕事はサービス業でもあります。
当然ながら、エヴァンゲリオンを知らない人たちが触れやすいよう、劇場用映画として面白さを凝縮し、世界観を再構築し、
誰もが楽しめるエンターテイメント映像を目指します。

2007年初秋を、御期待下さい。

原作／総監督　庵野秀明

2005 09／28　晴れの日に　鎌倉にて

特別記事:REBUILDの《謎》に迫る!

——デジタル技術で進化する『新劇場版』の新映像

構成・文:氷川竜介(アニメ評論家)

〈注! 鑑賞後にお読みください〉

●はじめに

今回の『エヴァンゲリヲン新劇場版:序』の映像は、まさに「事件」。『エヴァ』だけが与え得るあの《衝撃》が帰ってきたのだ。

鑑賞後の観客は、非常に不思議な感慨を抱いているはずだ。「エヴァでありながら、新しいエヴァを提示する」という、誰も成し得なかった特異な境地。その感動を噛みしめているに違いない。

『エヴァ』と言えば《謎》。だが、今回の《謎》は作品の成立にしかけられているのではないか。謎のひとつは、「WHY?」(なぜ作られたのか)。もうひとつの謎は「HOW?」(いかに作られたのか?)である。

「WHY?」は、庵野秀明総監督の「所信表明」(本パンフレットに再録)にすべてが集約されている。そして全4部作の完結時に、まず観客がメッセージとして受け取るべきことであって、『序』段階で聞くべきことではない。だから、ここでは「HOW?」の方を積極的に明らかにしていこう。

『新世紀エヴァンゲリオン』が作られたのは12年前の1995年。それと2007年現在で何が違うかと言えば、デジタル化、コンピュータ化が急速に進化し、それなしに社会や生活が成立しないまでになったことだ。その影響はアニメーション制作の現場にも及び、現在進行形でコンピュータが映像表現を変化させている最中である。

『エヴァ』は初出時から究めて貪欲な作品であった。古今東西の映像文化、科学、SF、軍事、バイオテクノロジー、コンピュータサイエンス、心理学、そして宗教関係に至るまで、数々の専門用語や引用で武装され、衒学的な雰囲気を醸し出している。

その『エヴァ』が最先端のデジタル技術を取り込んだとき、どんな変化が生まれるのか?

この「序」の前半では、デジタル技術がかつての作品の成果物を素材とする「REBUILD」(再構築)を可能としたことで、『似て非なる』印象をもつ導入ができあがっている。さらに後半になると「REBUILD」の「解体と再構築」はドラマ面にも及び、「新たなエヴァ」の感動を生み出している。

ここでは完成間際のメインスタッフのべ14名に徹底取材を行うことで、現場の雰囲気とともに「REBUILDの《謎》」に迫っていこう。

●スタジオカラーに結集したスタッフと新設定

庵野秀明総監督は今回の『新劇場版』にあたり、自ら「カラー」という製作会社を設立した。これはギリシャ語で「歓喜」を意味する言葉であり、"χαρα"と表記する(英語の「色」ではない)。そしてアニメーション制作現場として、スタジオカラーを設立。そこに摩砂雪監督、鶴巻和哉監督、鈴木俊二総作画監督、加藤浩美術監督、増尾昭一特技監督ら、かつてのメインスタッフが結集。マンガ版執筆を休んで貞本義行も参加し、「エヴァの中枢」とも言える陣容ができあがった。さらにデジタル系の若手や新規スタッフが集まり、その新旧の混合の中から未曾有のものづくりが発進しようとする熱気に充ちている。

そこには「会社」という硬いイメージよりは、むしろ「合宿所」のようなアットホームな雰囲気がみなぎる。事実、追い込み時には総務の女性陣が中心となって食事の炊き出しをしている。3階には畳敷きの打ち合わせ室があり、取材も主にそこで行ったが、四方は映像作品やフィギュアなどがギッシリ。まさに「庵野さんの好きなもの」に取り囲まれている環境で、「友だちの家に遊びにきた」に近い感覚が強かった。

この独特の「ものづくりの空気」が「フィルムの中に焼きついた」のである。

さて、そうしたバックグラウンドを念頭に置きつつ、「REBUILD」の各論として多種多岐にわたる作業を可能な限り追っていこう。

まず、物語の底を支える基本デザイン。これは山下いくとによって、EVA関係のポジトロンライフル(*1)、プログレッシブナイフ、シールドなど新武装が設定され、初号機・零号機のディテールと色彩も見直された。同時にNervのマークも「禁断の知恵の実」であるリンゴをベースに改訂された。ゼーレのシンボルマークは出渕裕がデザイン。従来の目の意匠(碇光雄による)を残しつつ、庵野総監督により聖書でアダムを誘惑する「蛇」がモチーフとされた。

デザインワークが端緒につくと同時に、庵野秀明自身の手によって脚本が執筆された。それはテレビシリーズからの流用、改訂を前提にしたものであった。

監督陣の分担は、庵野秀明が全体を統括する総監督、摩砂雪監督がテレビからの流用の多いAパート(前半)と全体の編集、鶴巻和哉監督が全体の画コンテとBパート(後半)に集中する新作画となっている。ただしこれは大まかな分担で、必要に応じてフレキシブルに事態に対処していく体制である。

そしてREBUILDされた脚本をもとに、いよいよ制作作業が画コンテからスタートした。

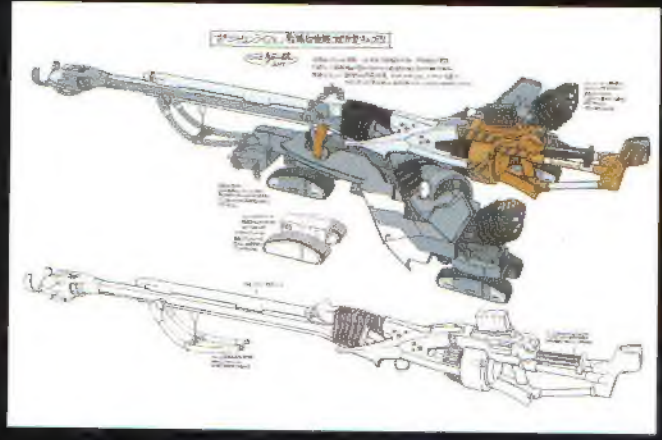
●新作画コンテ作業と「エヴァの文法」

コンテとはcontinuity(連続性)の略。構図とカメラワーク、セリフと演技内容といった映像(画)のプランに尺(秒数)を記した「映画全体の設計図」が画コンテである。カットとカットのつながりなど基本的な内容はここで決まる。REBUILDするうえでは、テレビシリーズと同じカット内容は前のコンテの切り貼り、まったく新規の部分の画コンテには、映画『ローレライ』の監督・樋口真嗣、『交響詩篇エウレカセブン』の監督・京田知己と、強烈なメンバーが加わった。第5~6話に相当するヤシマ作戦パートが樋口真嗣、各話をつなぐ人間芝居(逃げだすシンジやミサトとリツコの会話、学校関係)の部分が京田知己という分担であった。

画コンテ段階では、このREBUILDはどう受け止められていたのだろうか?

京田「最初に庵野さんから話をうかがったときには、次の新しいものにつなげるためにも"エヴァであってエヴァでないようなもの"をつくるという印象がありました。僕としてはシナリオのセリフやト書きも今の時流に合わせているように思えたので、その流れに乗るようにしたんです」

01



氷川竜介:アニメ特撮評論家。
NHK-BS2「BSアニメ夜話」でアニメの職人芸にスポットを当てたアニメマエストロコーナーを担当の他、バンダイチャンネル紹介記事、雑誌連載多数。本作では「宣伝協力」としてチラシ、プレスシートなどの文章を担当。

鶴巻『番表(摩砂雪)の前のコンテはおそらく一番シンプルで効率的なもので『エヴァ』としての完成度が高いわけだから、メインで参加してたわけじゃない俺としては、違う切り口を探すのに気が重かったんです。"これでいいのかなあ"と思いつつ、劇場アニメのゴージャスさも求められてるんだろうなと、ひたすら複雑化する方向でしたね」

その面コンテを最終的にまとめた鶴巻和哉監督は、こう語る。

鶴巻『お二方からあがってきたコンテには、過去のエヴァとは違う面白さを感じたんです。ところが監督陣で議論したとき、"これだとエヴァンゲリオンにならない"みたいな話が改めて浮上してきて、それで"エヴァンゲリオンの文法"みたいなものを検証したり思い返したりしながら、コンテ上で再構成していく作業を延々とやることになったんですね」

"文法"とは、「これをやればエヴァになる」というルールだ。それは何なのだろうか?

鶴巻『あるカットと次のカットと、普通ならこう流れる中に、こんなカットを差し込むからエヴァになるとか、そういう類のことですね。キャラクターの寄りと引きのサイズ比もありますし、独特の動かさないことへのストイックさもあります。もともとテレビの低予算で破綻しないよう、リソース分配の最適化として、ああいう演出方法を編み出していったわけですが。その後、庵野さんの『彼氏彼女の事情』も僕の『フリクリ』もそうなんですが、反動で逆方向の動かしていく方へ向かうんです。そこからもう1回もとに戻ろうとしたとき、ある種のストイックさを突きつめないと、やはりエヴァンゲリオンっぽくならないなということでした」

●テレビシリーズの素材、その発掘作業

REBUILDをおこなう上で、鍵となったのは12年前のテレビシリーズの素材である。整理には膨大な人数が駆り出された。演出の原口浩は、その発掘作業をこう振り返る。

原口『テレビ版は兼用ではなく素材に使っただけで、実質的には全カット起こし直しています。素材は話数ごとに段ボールに入ってて、カット袋(作業用にカット単位で素材を入れた袋)の中に、当時のレイアウト・原画・動画・セルなどがくっついた状態で残っていました」

レイアウトとは背景原図とキャラクターの位置を描いた画面の設計図。原画はキーになるポーズを描いたもの、動画は中間ポーズを入れてトレスできるよう清書したもの。セルは透明なシートにカーボンで主線を転写し、裏からアクリル系の絵の具で色を塗ったものだ。

原口『制作とバイトの方たちに、紙素材を仕分けてもらうところから作業が始まりました。その紙素材を僕が1回見て、原画、動画、レイアウトの何が使えるか分類しましたが、『エヴァ』はものすごく兼用が多いので、兼用先の話数が特定できないものがたくさん出て途方にくれました。ただ、途中から庵野さんが入って"これならあの話数のこの辺にある"という具合に指示してくれるようになり、それでかなりのカット数の回収に成功できたんです」

大手の作品では保管コストの問題から納品物(フィルムかビデオ原版)が完成すると、素材は破棄する。保全への熱意からも、庵野秀明総監督の作品への深い愛着がうかがい知れる。そして、抜き出した原画かそれに相当するものに対し、作画監督が修正をかけ、新たに動画に回す。

原口「でも、一番困ったのがシートの現存しないカットでした」

シートとは「撮影シート」のこと。原画・動画のタイミングやカメラワークをコマ単位で撮影に指示する伝票だ。これがないと原画があっても、動きの意味が変わりかねない。

原口『結局、映像をプリントアウトして"何コマ目でサブリナ(フラッシュ光のように露出を飛ばしたところ)が入っている"とか、そういうレベルで検証しながら、シートを復元しました。それに一番時間がかかりましたね。何も現存していないカットは原画マンにお願いして、やはりプリントアウトから起こし直しました。最終的には当時を知る摩砂雪監督に確認をお願いしつつ、しばらく復元作業を進めてました」

そうして素材を洗い出した後には、どういう作業が待っていたのだろうか。

原口「まず、デジタル上で使用可能な素材にする必要があります。次にフレーミングをテレビ用のスタンダードサイズ『4:3(厳密には1.37:1)』から劇場用のビスタサイズの『16:9(厳密には1.85:1)』に変えます。そのとき天地を切るのか、横に広げて少し絵を足すのか、そういう判断も必要です。まず僕の方で1回整理してから、摩砂雪監督と庵野総監督に見てもらって議論するという進め方で、土台になるものを一生懸命出していく作業が続きました」

●キャラクター設定と作画

テレビシリーズをベースにアニメの劇場版を作るときは、いつも混在する旧作と新作の統一性が問題となる。そうしたデリケートな部分は、どのように考えられていたのか。

原口「庵野さんからは、なるべく新旧で違和感の出ないようにしたいと言われました。今回、旧作といってもそのまま使ったわけではないので、統一という点でも良かったと思います。絵柄的には、まず総作画監督の鈴木(俊二)さんにバンク(流用)関係に修正を入れていただき、絵に慣れてもらいながら、直しの方向性を決めていきました」

キャラクターについて主のデザインを担当し、その後12年間にわたってエヴァンゲリオンのマンガ版を描き続けてきた貞本義行は、どう見ているのだろうか。

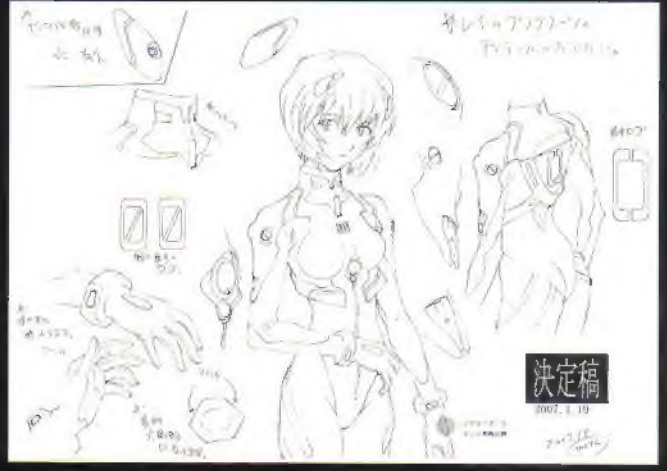
貞本「当時のキャラ表(設定書)だと、もう誰も描けないんですね。みんな僕の単行本の絵を見て描いているっていうので、その中から一番正解の絵を出すか、前のキャラ表の上に修正を入れてキャラ表を作ってくれとも言われたんです。だけど、当時の原画を使う部分もあるし、混在させるなら、当時のテレビシリーズの絵の雰囲気で何となくやった方がいいかなと」

作画監督としては松原秀典が参加し、シンジとレイのプラグスーツのパーツ類と、ミサトとリツコの服の設定を起こしている。

松原「服装関係の設定(*3)は僕です。僕の性分として曖昧なまま進めるのはつらかったので、なかば無理やりに作りました。ディテールは貞本さんのマンガ版から拾っています。実はアニメ版の設定とマンガでは、形状もボリューム感もかなり違うんですね。この12年間、ずっと描いて

02

03



いくうちにデザインも描き方も進化して、作り込んでいった感じなんですね。アニメはやはり集団作業で、原画を描いて終わりではなく、動画さん、仕上げさんと伝わっていくものなので、劣化をなるべく少なくして、他人に正確に伝わるようにしたかったんです。しっかりと意識して描かれているんだとわかってもらうために、きっちり決めておきたいと」

最終的な作画の仕上がりについて、貞本義行はこうコメントしている。

貞本「摩砂雪さんとシュンちゃん(鈴木俊二)は当時も自分で作監(作画監督修正)入れてるので、1回、もう答えを出しちゃったものだから、今だからといって違う絵にはできないはずで、きれいに整える作業だったと思います。いずれにせよ、いろいろ試しながらの『序』ですよね。でもラッシュを見たら、探り探りやってたわりにはパワフルな感じがして、いいんじゃないかと思いました。12年前とは、だいぶ印象の違うものになってますね」

なお、貞本義行は作画監督として参加した他、ラストシーンやモブシーン等、本編の原画を多数描いている。

●車で言えば"レストア"に近い、新たな美術

美術とは背景を水彩画で描く職種。美術監督の加藤浩(ととにゃん)は、第1作から参加しているメインスタッフの一人である。新旧を知る立場からは、REBUILDとはどのような作業になっていったのか。

加藤「背景も全部の半分くらいは回収できたんですが、正直使えなかったんです。時間が経過して物理的に劣化してるし、絵柄的にも古く感じられる。劇場にかけるクオリティとしても乏しい。結局、背景に関しては見たことあるシーンでも前の美術を踏襲しつつ完全に作り直しました。車にたとえると"レストア"に近いですかね。チューンナップして見栄えもよくして塗装もし直してと、そういうノリです。どうです、ピカピカになりましたよと(*4)」

すると、現存していた背景をスキャナーで取り込む、修復作業も連想されるが……。

加藤「もう最初から"全カット描き直しの覚悟で臨んでくれ"と背景スタッフには言ってました。もちろん前の背景の色味も使い、ボード(美術ボード:背景の見本)の代わりにした部分もありますが。前作の懐かしい感じを再現しつつ、描き込みの具合を少し増やしたり、逆に前はやたら描き込んでたものを、今回はサラッと流すようにしたり、密度を調整してます。

絵の具は今回ほとんど使っていません。今はアニメ業界全体で手描きの背景自体がぜいたくになりましたね。デジタルだと、いざというとき柔軟に対応できますから。ただ、助かる一方で仕事の幅も広がって棲み分けがあいまいになり、専門外の仕事も増えがちですね」

美術としてのエヴァ的なこだわりは、どの辺にあるのだろうか。

加藤「描きこみよりは、空気感、ムードを重視して、納得いくまで手を入れてます。美術的には空気感と言えば"光"なんです。手前から奥へと空気によるかすみ具合を誇張して、普通なら奥の山だけがかすむところを、壁までかすませたり。手前にセルで描いた小物や信号などをシルエットで置くと、際だってカッコイイんです」

美術的なこだわりは、確実に映画の見た目を変える。その変化はどこに現れているのか。

加藤「新旧並べて見ると、全然違うことが分かると思います。でも印象的には前と一緒だと言われるかもしれませんね(笑)。鉄塔の数も増やしましたし、ウソに見えないよう気をつけましたね。全体にステレオタイプを避けて、どこかにありそうな教室、ありそうな学校、ありそうな坂道と、そんな感じに仕上げてます。それと、『序』に関してはリベンジに近い部分があります。Nerv発令所のハッチの優先マークを設定どおりに描こうとか、とにかくテレビで拾い損ねたもの、時間的にできなかったことをきちんとやろうという意識は全員もってますね」

●時代によって変化する色彩感覚をデジタルで調整

セル画は透明な塩化ビニール板に絵の具でペイントしていた。300色前後のカラーチャートの中から選んで色をコーディネートする役割は職人芸であり、非常に重要だった。『エヴァンゲリオン』のセル画時代の色彩の美しさ(色彩設定:高星晴美)はデジタル化によってどう変わったのだろうか。色彩設定の菊地和子(Wish)はこう語る。

菊池「セル絵の具の色指定をデジタルに塗り替える作業を担当しましたが、絵の具時代は白なら"白の何番"って、どの会社でも同じだったんです。ところがデジタルはデータ上で色を作るので、現場によってまったく異なります。だから絵の具の何番がデジタルで何番という1対1の決まりはなく、見た目でかつての印象に調整し直す作業になりました。デジタルは本当に数字(RGBデータ上の000から255までの数値)が1ビット違っただけでかなり違ってきますから。しかもメインスタッフそれぞれイメージが違うわけで、"シンジはこうだ"とキャラの印象で色調が決まるように感じましたね。シンジのズボンなら、同じ黒でも青っぽいのかグレーに近いか、影をブルー寄りにするかグレー寄りにするかだけで、ものすごくキャラの印象が変わるんです(*5)。そんな検討が多くて難しかったという印象です」

色のデジタル化については、キャラクターデザインの貞本義行もこうコメントしている。

貞本「同じ原画でこんなに印象違うのかと僕も驚きましたね。最初は色指定をデジタルに置き換えるだけだと思ったんですが、見たら何もかもがどぎつく感じられて、それで色は全面的にチェックするようにしました。僕の中では色の感覚は変わっていないつもりですが、どうしても違って見えるので、記憶の中の印象に近づけた感じですね。時代が変わって自分の基準も変化したんでしょうね。一言で言うと落ち着いた方向で、肌色の影も黒っぽく落としてますね」

観客にとっても「頭の中でイメージするエヴァの色」は、時代によって変化する。そうしたチューニングもまた、REBUILDの中で非常に重要な作業なのだ。

04

05

●3D-CGの導入とエヴァ的な急所

一般的にCGと言えば"Computer Graphics"を意味する。しかし、デジタルアニメの場合は手描きをペイントしてもコンピュータ処理なので、区別としてCGI"Computer Generated Image"という用語が使われる。具体的には3Dソフトで生成されるもの、およびモニタ映像など一部の2D映像のことである。本稿では通称のCGを使い、厳密にはCGIを意味することとする。

12年前は予算的にCGをふんだんに使うことはできなかった。だが今ではコンピュータは低廉化し、アニメの世界に普通の表現として入ってきている。このギャップを埋めるCGI監督は、小林浩康、鬼塚大輔の2名。モデリングが小林、鬼塚がアニメーションと、ちょうど入口と出口に相当する分担だ。途中から小林はモニタなどの2Dも担当している。

すでにセル画時代を知らない若手は、エヴァとどんな接点をもっていったのだろうか?

鬼塚「庵野さんからは最初に"なんでCGになったとたん、フェチ(フェティシズム)を感じないものになるんだ。それをなんとかしろ!"という衝撃の発言がありました。さらにCG担当者として衝撃だったのは、僕らが"どうかな?"って思うカットでも"特撮的にOK!"と言われたことですね。使徒を動かす時も"吊られたミニチュアを引っ張っているように見せろ"とか。"セットを組んでカメラを決めてくれ"という指示は多かったです」

小林「リアリティ重視ではなく、アニメの世界にCGで特撮のセットを構築したらどうなるか、それは今回のテーマだったようです」

確かに「エヴァ的な映像」では「ものへの思い入れ」つまりフェチがキーポイントだ。そして特撮は「もの」を使ったトリック撮影のことで、そこにもフェチが共通項としてある。そういう行為を通じてCGにも手応えが出てきたようである。

●2D-CGではアウトラインでREBUILD

さて、12年前のテレビ版でもCGが密かに使われて、画面クオリティを底で支えていた。「2Dデジタルワークス」とクレジットされている神村靖宏(ガイナックス)がフォントや図形にパースをつけてモニター表示用にプリンタ出力し、リスマスク透過光の撮影素材にしていたのである。ローテクではあるが、それがエヴァ特有の極太明朝体的なスタイルをまとめあげ、テイストとして認知されていった。今回、そのテイストはどのように再現されたのか?

小林『それこそまさにREBUILDな感じですよ。オリジナルのデジタルデータを神村さんからいただき、データ素材として復刻したんですね(*6)。12年前だからバージョン3.1ぐらいのイラストレーター(アドビ社のデザイン用ソフト)のデータでしょう。だけど、最新のバージョン12でも開くことができたんですよ。アドビの互換性はすごいって感心しました」

原画や背景はともかく、まさかオリジナルのアウトラインデータが直接最新の2D-CGへ移植されたとは……。恐るべき深さでREBUILDは進行していたのだ。

小林『他の2Dでは、たとえばシンクロ率のグラフがありますよね。動画が残っていたので"これもCGですね"って言ったら、庵野さんが"それは増尾(昭一)さんの作画だよ!"って(笑)。すごいなって感心したんですが、今回は申しわけないことにCGになりました」

ところで取材中に、2人のCGI監督からは爆弾発言が出てきた。

小林「そういう意味では、僕も鬼塚もそんなにCG好きじゃないんです」

鬼塚「"ここはむしろ作画がいい"って、しょっちゅう提案してました」

小林「作画かCGかジャッジするとき、手のこんだところだとCGは必要以上に手がかかっちゃうんですよね。しかも、作画クオリティを心配するような方々じゃないので、むしろ本田さんの作画が見たいなあと」

鬼塚「CGって平均点を上げるのが得意。80点は取れるんですが、100点は難しいんですね。100点目ざすスペシャルカットなら、作画の方にお任せした方がいいと思います」

●「光と影」をコントロールしきったデジタル撮影

新劇場版のルック(外見)でもっとも変わったのが「光の効果」である。その大半は「デジタル撮影」によるものだ。フィルム時代は撮影台で処理していた作業をコンピュータで代替し、アドビのアフターエフェクトなどコンポジット(合成)ソフトを使用する。手描きの作画(アウトライン)、ペイントデータ、特殊効果、背景などの2D素材と3D素材を組み上げて一体化し、カメラワークをつけて、1コマずつ最終画面をつくりあげていく。

さらにフィルタワークを加え、物体の発光を示す透過光、陽射しのような入射光などを加える。大きく光が拡散するフレア効果や、画面の一部をグラデーションで覆って色をつけるバラ(バラフィンの略)効果も、撮影で加える。それは「エヴァ」に何をもたらしたのか。

鶴巻「僕にとってコンピュータの導入は、3Dよりもデジタル撮影です。"光が描ける画づくりになった"ということが、何より大きいんです。たくさん色数が使えるうえに撮影で最終調整できるので、今までは妥協せざるを得なかった本来のイメージを、とことん攻めることができるようになりました。これからは作画監督や美術監督と同じぐらい、誰が撮影監督をやっているかが重要になると思いますね。それぐらい撮影の分野は、まだまだ伸びると思います」

鶴巻監督にここまで言わせる「デジタル撮影」は、REBUILDのカナメかもしれない。その撮影監督を担当するのは、T2スタジオの福士享。フィルム時代の高橋プロダクションの系譜をくむ撮影会社である。その映像づくりは、どのように進められたのか。

福士「特殊なカットは庵野さんか鶴巻さんが直接となりに張りついて、モニターを見ながら"ここちょっとこうしようか"って見た目で調整していく進め方です。フィルム時代は現像時間が必要でしたから、それがデジタルの良さなんでしょうね」

そういう中でスタッフがもっと重視したものとは、何だったのか。

福士「デジタルではフィルムの空気感が出にくいんです。セルの微妙な汚れや何枚か重ねた時のカスレが全くないので、フレアとバラでそれを調整して、絵をなじませる作業が一番増えました

06

07

08

09

ね。そこを計算してすべてをコントロールしながら、画を作っていくんです(*7)」

鶴巻「デジタル撮影でもともとやりたかったことが可能になったいい例は、やはり最初の夜の戦闘シーンのEVA初号機でしょう。周りは全部暗く落ちてて、肩など緑色のパーツだけはぼんやり光っている(*8)。あれは、本来ああ見えるべきカットだったということなんです。だけどフィルムの撮影だと、特効(特殊効果)をかけてマスク(未感光にする素材)を作って上からスーパーインポーズ(多重露光)かけてなど、ものすごい手間がかかったはずです」

福士「"蛍光色は発光させた感じに見せたい"という話はだいぶ前から聞いてました。それで緑の部分を抜いて、透過光をスーパーみたいな感じで乗せて見せたら、"夜のシーンは全部この感じで合わせていこう"となったんですね。デジタルはマスクを作らなくてもRGB値が1でも違えば色を拾ってきれいに抜けるので、素材の加工がしやすいというメリットがあるんです」

そうした成果をふまえて、庵野総監督たちの演出はどう変わっていったのか。

福士「庵野さんもあそこまでバラ、フレアの調整して画を作りこもうとは、初めは考えてなかったと思うんです。最初のテスト撮影で僕たちなりに雰囲気重視で加工して見せてみたら、OKが出た。それでアナログの空気感はバラとフレアで足していく方向性になったんです。足していくと、監督なりの好みが出てくるんです。庵野さんの立ち会いも現状はバラとフレアの調整にほとんどの時間を使ってて、そうすると最初は気にも留めてなかった部分がどんどん気になってくるみたいですね。最終的には庵野さんの個性が強く出た画面になったと思います」

特殊な撮影効果の代表例としては、使徒サキエル関係のシーンで虹のような光が発生している。まさにテレビのイメージ通りREBUILDされている。では、どのように再現されたのか?

福士「レインボーフィルタはDVDを1枚1枚キャプチャして感じをつかんでフィルタで加工し、作れないものは描いたりしてます(*9)。アイキャッチも撮りました。当時のマスクはないので、庵野さんにアタリ(ガイドになるラフ画)を描いてもらって撮影したんですが、クロスフィルターの感じがよく分からなくて、やはりDVDからキャプチャして合わせこんで撮影しました」

ここまで来ると、REBUILDも「デジタル考古学」の世界と言えるのではないだろうか。

●エヴァにおける「特技監督」の役割

ベタ塗りでは出せない質感をセル画に加える作業は特殊効果(特効)と呼ばれる。セル画時代はエアブラシや先端を切った筆のタッチなどでセル画に特効を加えていたが、デジタルもそれを踏襲している。テレビシリーズの『エヴァ』では少し違った手法がとられ、画面に独特の妙味を加えていた。その当事者が、「特技監督」とクレジットされる増尾昭一だ。

増尾「PCのツールで特効をかけると、境界部分をボカすために汚しのグラデーションがきれいになり過ぎて、黒いススに見えることが多いんです。僕らが"庵野組"でやっていた小技は、コピックス(油性マジックの一種)をセルにつけて、指でこすってかすれた汚しを出す手法で、ノイジーに手で触ったタッチを残すようにしてたんですね。セルを背景にしたいわけではないので、サジ加減は経験者にしかわからないんですよ。そんな風に庵野さんが欲しがってるセル画の表現をどうデジタルに置きかえて再現するかが、僕の仕事ですね。技術が変わって当時できなかったものも可能になってますから、プラスアルファもしていこうと。手描きのアナログとデジタルの橋渡しができればと思ってます(*10)」

それでは、「特技監督」という肩書きにはどんな意味があるのだろうか。

増尾「僕が提示するのは、イメージを伝えるためのアフターエフェクト(アドビ社の映像効果ソフト:アニメでは撮影ソフトとして使われる)の自己流データです。デジタルのディレクターではあるのですが、ハイブリット的な作業をしてますから、他の役職と重ならないような役職名を考えました。庵野さんの要望をダイレクトにデジタルで実現しようとするとロスが大きいので。求めているゴールの分かる自分がサンプルを作り、全体が作業をやりやすく下ごしらえする仕事なんですね。たとえばタタキ(スポンジに半乾きの絵の具をつけ、叩いて波頭などに見せる特殊効果)もCGではパーティクルで実現することになりますが、いい感じに見えないときがあります。そんなときには、自分で紙に描いてスキャンして加工して見せるわけです」

12年前の「庵野組スタンダード」をデジタル時代に適合させる仲介ポジションなのだ。

増尾「若いデジタル世代はコンピュータの中だけで完結する傾向があるので、機械のもっている機能以上の発想が出せないことがあります。たとえば2Dと3Dにもそれぞれ良いところがありますから、"ここは3Dだけど止めて2D的に引いた方がいい"とか、作業上でジャッジしてあげるとスムーズに進み、映像的にも3Dの限界を突破したように見えるんです。3D全盛時代なんですが、あえて2Dのセルアニメ的な表現にもっていって、何でもできると思われている3Dにできないことをできたように見せる。それが自分的な見せ場ですね」

●EVA初号機の新表現

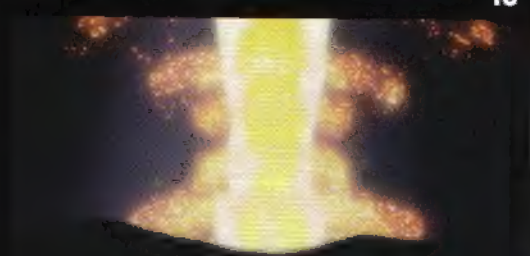
今回のREBUILDでは、エヴァンゲリオン(EVA)初号機は手描きの作画と3D-CGを併用して描かれる。メカニック作画監督を担当するのは、日本でも有数のアニメーター本田雄である。

本田「初号機と零号機とヤシマ作戦の陽電子砲など、メカ系を統一するために入りました。事実上のEVA作監ですね。12年前はキャラとメカの両方を作監してましたが、初号機はすごく線が多くて大変だったので、メカまで手が回らなかったんですね。それが心残りだったので、今回はEVA中心に修正したいなと」

その本田雄の手によって、改めてEVA初号機の設定資料が起こされた。

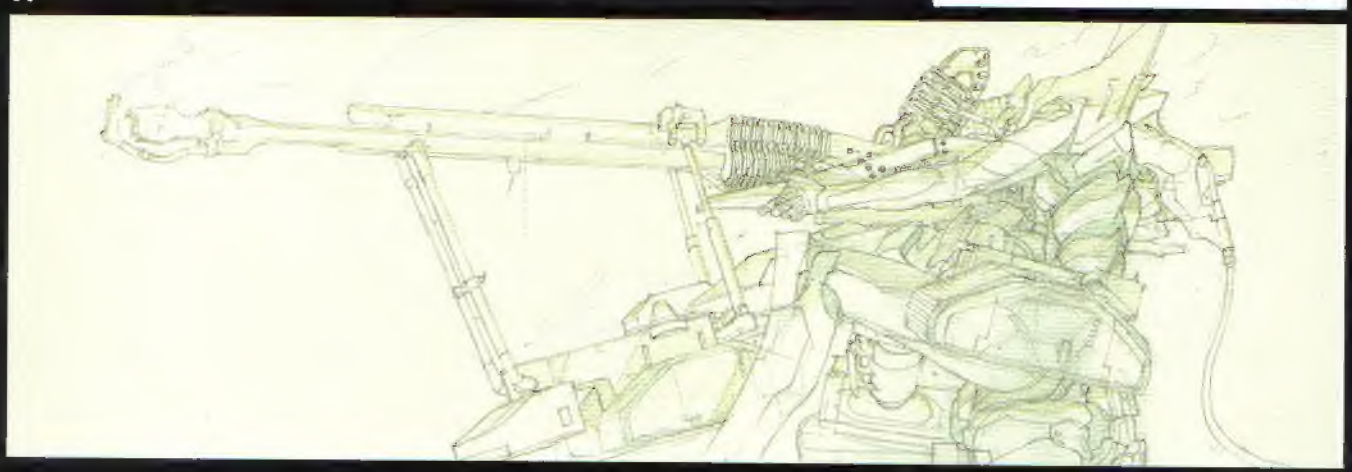
本田「EVAは人間の芝居で動きますから基本は作画なんですが(*11)、今回は3Dでも描かれるということで、すり合わせのために設定を描き直しました(*12)。前は胴を細くしてましたが、重量感を出すためにある程度太くしています。前はなるべく線を減らそうとしましたが、今回は逆にディテールをしっかり描いてみようと。やはり大変ですけどね(笑)。特に腹巻きのようなジャバラ部分に蛍光色が入ったので、線が省略できなくなって、身体をひねると誤魔化しきれないと

10



12

11



ころがあるんですよ。輪切りなら簡単なんですが、ナナメに入ってるので難しいんです」

テレビ版の自分の作画に修正をかけるのは、どんな気分なのだろうか。

本田「すでにできているものを直すのは複雑な気もする一方、最初はそんなに苦でもなかったんです。でも枚数のあるカットが多いと分かって、大変だと思うようになりました。当時原画を担当したのは自分と吉成(曜)氏でしたが、どちらも原画枚数が多くてたちが悪い(笑)。単純に今の設定にあわせてプロポーションを変える程度で、演技までは変えてないので、テレビとそれほど印象は変わらないと思います」

さて、3Dで描かれるEVA初号機。かなり凹凸の曲面が激しく複雑な形状をしているが……。

小林「初号機はやはりラインが難しいですね。今回のモデリングはモデラーとして造型もできてCGも作れる小林和史さんにお願いしました(*13)」

鬼塚「本田さんと庵野さんで相当監修してましたね。絵は角度によって一番見映えのいい形を作れるし、ある種の嘘で描けるんです。でも3Dだと"ここから見たら格好悪いな"というアングルがどうしても出てしまう。そこを調整してクリアすると別のところに影響が出るんです。どの方向からでも元絵の雰囲気が拾えるモデリングは、非常に難しいんです」

小林「初号機関係の武器や輸送台など周辺も3D設定にしました(*14)。かつては山下いくとさんの設定のままだと作画で描けないので、ディテールを落としたものが設定になっていましたが、それを元に戻していく作業が結構ありました。なので"これをよく見せたいから、ここで寄りの画を"なんて、カットが新規追加になったりするんですよ(笑)」

格段にディテールの増えたEVA初号機。作画面では、どう対処していったのか。

本田「庵野さんは、作画段階で設定より線を増やすタイプです。設定段階でこういうパーツを入れてくれというオーダーが来た上に、さらにアップになると線がもの足りなくなって、カットごとにディテールをつけ加えました。自分も統一とかあまり気にしない方ですから。摩砂雪さんからも"ここはこうでなくちゃ"と、線を足す要望がありましたね。監督陣、みんなそれぞれ初号機にはこだわります。クライマックスでは初号機と陽電子砲が引いていくカットがあるんですが、今どき作画で描いてるんですよ(笑)。そこはかなり気張って、"3Dでやればいいのに"って言われないようがんばりました。3Dはきれいに動きすぎてカタルシスに欠けるときもありますからね。正確さよりも、やや不正確に見える作画の味が出ればと」

EVA本体のみならず、発進シークエンスのケイジ内も大幅にディテールアップされた。その緻密さを支えたのが、スタジオ常駐というかたちで入ったデザイナーの高倉武史だ。

高倉「デザインの他に手がけた仕事がレイアウト、背景原図のディテールアップです。特にエヴァ初号機が最初に出てくるケイジ内を重点的に手がけました。テレビ版でも、もともと設定はかなり細かく描かれていたんですが、時間がなかったらしく、ほとんど省略されてたんですね。そこを元に戻して強化する作業です。ひたすらパイプやハシゴなどを加えました(*15)」

REBUILD作業には、テレビの再現だけでなく「本来のかたちに戻し、さらに強化する」という意味合いもあった。その意図は、特にEVA初号機関係に多く見てとれるようだ。

●CGで強化された使徒表現

使徒に関しては、テレビ版の経験談を庵野総監督から聞いたことがある。観客が認識する1番目(登場順)の使徒サキエルは両手両足がついて全身よく動き、エヴァと格闘戦を行う。次の使徒シャムシエルは、ボディは止め絵で手の部分は不定形のエフェクトに変えて作画を省力化する。3番目の使徒ラミエルになると正八面体で手も足もなく1枚絵だ。ところが、その幾何学図形に光だけを「チカッ」と加えてやると、1番目と2番目の印象が残っているため、動く生物に見えるのだという。この知恵のある省力化が、エヴァ的ストイックさを生む。

ところが、今回の使徒は逆の流れになっている。サキエルはセルアニメのままだがシャムシエルは3D-CGのセルシェードとなり、動く触手が追加された。(*16)「なぜ違う?」と観客が不審に思い始めたところに、真打ち登場。光の映り込んだフル3D-CGで異様な幾何学的展開を行うことで「序」の中で最強の使徒がラミエルだと分かり、驚きが発生する。つまり、REBUILDそれ自体を演出の仕掛けに使っているのだ。その表現は、いかなるプロセスで開発されたのか。

小林「樋口さんのコンテには"三次元に棲む人間には知覚も理解もできない挙動で"と書いてあるんですよ。3D-CGのシステムでは作れないという意味ですから、ひどいですよね(笑)」

鬼塚「最初はデザイナーの渡部隆さんが出した計算式をもとに"四次元立体"を作り、モーターライズの直井さんというプログラマーが組みあげて"三次元に投影したらこう見える"という実験映像を作ったりしましたね」

三次元の物体に光を当てれば二次元平面には投影像が出来る。使徒が四次元生物を三次元に投影したものなら、その計算式どおり見えるのは、実に理にかなった話だ。そのルーツは、樋口真嗣によれば20年前にさかのぼるという。

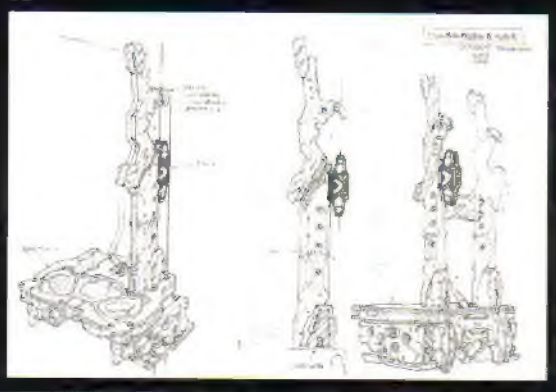
樋口「そもそもの話は「王立宇宙軍」('87)のときですよ。渡部隆さんが当時、計算尺を使った手描きのCGを作ってペーパーアニメで見せてくれたんですよ。点から二次元になって、三次元の立方体になって、それを別の面で切ると立方体が動いて見える映像なんですが、"これは理論的には四次元立方体です"と言われて非常に感心したんですね。渡部さんはその後もライフワークのごとくそれを3D-CG上でやってて、そのデータをもらってきたはずですね」

渡部隆は、3Dソフトを使用してレイアウトやデザインを押井守監督作品へ提供しているベテランだ。しかし、四次元立方体は映像としては決定打とは言えなかった。

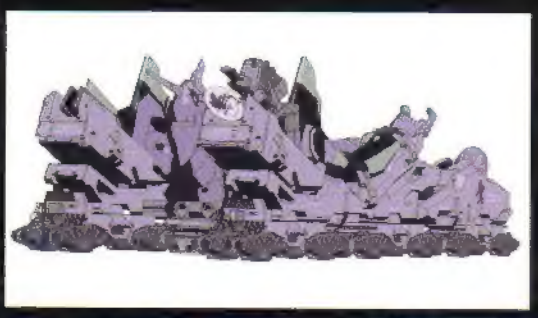
樋口「使徒の挙動をどう変えていくか考えたとき、『アンドロメダ…』(ロバート・ワイズ監督のSF映画)の病原体の不可解な動きを、今の技術でやったら凄いと思いついたんです」

「アンドロメダ病原体」とは驚異的な殺傷力をもつ宇宙病原体で、幾何学模様のような結晶が分子レベルで突然変異を行う映像はCG映像の元祖のようなものだった。CGI班は樋口コンテの絵柄と鶴巻監督のラフ原画を手がかりに、試行錯誤を重ねて最終的なイメージを文字どおり「結晶

15



18



17

16

化」させ、ネイティブなCGパワーを継承していった。

●ビルと電車へのこだわり

今回、新たに提示された「エヴァ映像」の代表例は「兵装ビル」であろう(*17)。

鶴巻「もともと庵野さんは"作品の中には輪郭線があるかないか、2種類の絵しかない。キャラクターには輪郭線をつけて描くべきで、それ以外のものは背景美術だ"って言ってたんです。電柱もビルも庵野さん的には見せたいキャラクターだから輪郭線があるんです。テレビのときから兵装ビルにも輪郭線をつけたかったんだけど、セルにすると浮いちゃう。3D-CGの導入で輪郭線のついたビルを描けるようになったのは、すごいメリットのひとつだと思いますね」

増尾「ロボットは人型のメカだけど、一方でヤマトのような非人間型のメカもある。ビルも電柱も庵野さんにとってはそのタイプのメカなんです。背景だと全体を1枚絵として描くから、印象が溶けこんでしまうんです。でも、キャラとして扱うとディテールに視線が行く。しかも今回は要塞都市ですからね。庵野さんが好きないろんな特撮作品の秘密基地のイメージが全部入ってて、ビルが変身してふだんと違う姿に変わるのが、カタルシスなんだと思います」

小林「最初はあんなに大規模ではなく、"第3新東京市は背景をCGに置き換えて"という程度だったんです。背景の引きだと上下するビルは平面だからぺったんこなんですが、CGだとパース(遠近感)をつけられますよね。それを見たら、庵野さんの方から武器のついたビルの新設定が次々とあがってきまして、気がつくと"あれ?"みたいな感じでした(笑)」

さて、「鉄」すなわち「鉄道趣味」も庵野秀明の特徴。それは通奏低音のように、「エヴァ」全編いたるところに流れている。今回は通称"EVA電車"と呼ばれるものまで登場する。

高倉「相模湖のダムにロケハンに行ったとき、僕も隠れ鉄道マニアなので上にレールがついたケーブルカーが45度の角度で坑道に入っていくのを見つけて、ケイジ内の設定に反映されてます。変圧器を運ぶ車輌(シキ)など、鉄道車輌がいろんなところに出てきます。EVAを運搬するリニアモーターカーは、山下いくとさんの描かれたEVA輸送トレーラーをベースにデザイナーの鷲尾直広さんにラフを描いていただいて、私がCG用にリファインしてます(*18)」

小林「エヴァ電車も作っている途中で樋口真嗣なる"鉄の人"(鉄道趣味人)が来て、"やっぱりこう、あれだろ。曲る時はエヴァがさ、伸びて縮むんだろ"なんて余計なことを言うんですよ(笑)。"じゃあ、電車を分割して"なんて話になって、要素が増えたんですが……」

鬼塚「やってはみたものの、長さが足りないので急カーブで曲げても、望遠で撮ると電車っぽく見えない。ということで、却下みたいな(笑)」

菊池「庵野さんは特に電車の色彩設定にはこだわって、ものすごく細かくチェックされますね。1秒も映らないものに30分ぐらいかけてますから、劇場で目をかっと見開いて、まばたきしないでくださいって言いたくなるぐらいです(笑)」

●スタッフも炎上?「ヤシマ作戦」の苦労

今回の『序』でクライマックスとなるイベントは、もちろん「ヤシマ作戦」である。それにはスタッフ一同、格別な思い入れがあったようだ。

鶴巻「今回参加して良かったのは、ヤシマ作戦をやり直せたことですね。特に第6話はガイナックスとして手の出せない状況で進まざるを得なかったので、きちんとやり直したいなと。特に作戦部分をもう少し何とかしたかったという思いは、みんなもっていたはずです」

そうした思いを受け、樋口真嗣の画コンテはエスカレート。陽電子砲への給電施設の描写は、大スクリーンにふさわしい重厚なものとなっていく。問題は、それを"誰が描くか"であった。そこにピタリとハマったのが、デザイナーの高倉武史であった。

高倉「山の背後に電気コードや変圧器を描きたいというプランが決まり、レイアウトまではできてたんですが、ディテールを誰が描くかで止まってたんです。そこで庵野さんと鶴巻さんと必要なものを洗い出し、少しずつ形にしていきました。全体が変圧器ですから、頂上が一番電圧が高くて麓に行くほど低い(*19)。そこに全国から電気を集めてくるシステムですから、変圧器がどこにいくつ必要でどんな規模のものか、具体的に決めました。千葉県船橋市にある東京電力の新京葉変電所にもロケハンに行って本物の変圧器も見学し、デザインを進めていくうちに、庵野さんから"超伝導の冷却器を置こう"と、ラフもいただきました。システムが決まり、それを鉄塔に配置してコードをたらしてと、最終的な絵面が決まっていったんですが……」

やはり最初に止まったのには、それだけの理由がある。そんな事件が起きた。

高倉「最初は、立体モデルで変圧器を作ってコピペ(コピー&ペースト)で山に貼りつければ良いだろうと思ってたんですが、いつの間にか"手描き"に変更されてたんです。そうしたらそこだけたらい回しにされて、最後に自分のところに戻ってきたんですよ。責任とって2日くらいで描きましたが、あまりに細かくて写経をしてるみたいでした(笑)。途中で限界を超えたので、電線、電柱をメインに描いてる原画の田中達也さんに泣きつきましたね」

ヤシマ作戦はディテールも凄まじいが、圧巻はライトアップの色彩である。

加藤「夜景のライティングの見せ方で、実は下と上で色が違うんですよ。操車場など下のほうは赤くて上は青く、途中は紫。あの基地は8段くらいあるので、レイアウト見ながら"ここはどこなんだ?"ってチェックしてましたよ(笑)。色指定の方も大変だったと思います(*20)」

●音響監督・庵野秀明の演出

今回もっとも庵野秀明総監督がこだわった点とは、音響監督を兼任することではないか。庵野秀明は2002年のリマスターDVDプロジェクトで、既存のアフレコ素材をベースに音響の5.1chサラウンド化の指揮を自らとっている。それが今回の「予習」に相当していたのだろう。

庵野秀明はdts版解説書で、「映像と音」とは独立しているわけではなく不可分であり、どれぐらいの比率で観客に作用するかを「5:5」と語っている。「映像と音がひとつになって、物語と拮抗す

19

19

る形で初めて作品として成立するんです」(同書より)という強い意識をふまえて、今回はアフレコ、ダビングともに庵野秀明自身が音響関係の演出を行うことになった。

アフレコは4月1日、8日の2日間でメインキャストの収録を行い、18日に発令所など指示系統中心の音声を収録した。すべて「つくりもの」のアニメーションのなかで、役者の声は唯一「生身」の部分で、庵野秀明音響監督の演出も「生っぽい芝居」への要求が強く打ち出される。演技指示も「抑えつつ引かないで」「力まずに緊張感のみ残して」など、具体的な言葉でニュアンスを伝えていく。こだわりのシーンは納得いくまで何テイクも徹底する。「アドリブ」と呼ばれるささやかな息づかいにもこだわりがある。アフレコは口の動きに合わせてセリフをしゃべるのが基本だが、表情が変化したり、肩が動いたりした瞬間にウィスパー(息づかい)を入れる。これだけで、平面のキャラが生身のように感じられてくるから不思議だ。

早期にアフレコを行ったのは、庵野総監督は「セミプレスコ」を理想としているからである。「プレスコ」とは「プレ・スコアリング」の略。海外のアニメーションで主流の録音方式で、前もって録音した音声や音楽のキッカケを出すこと(スコアリング=譜面化)で、画と音を同期させる手法だ。今回も映像が半完成時点で収録することで、画と声を同期させようというのだ。

ダビングは、ほぼ画が完成した時点で音声と効果音と音楽と3種の音を初めてミックスし、最終的に1つにまとめる工程。効果音の担当者は、『ふしぎの海のナディア』('91)から庵野秀明総監督と連投している野口透(アニメサウンド)だ。庵野秀明の注文はテレビシリーズのときから「質感」と「音でキャラクターを立てる」という2点に集中している。使徒サキエルと初号機の戦いも「肉が弾ける感じで」など、生々しい質感が求められていた。

ダビング段階ではひとつの音場を3種の音が錯綜するため、どれを立てるかの調整が非常に重要になる。庵野秀明音響監督は、戦闘シーンでは効果音と音楽の両方を際だたせるという難しい注文を出す一方、綾波レイが初登場するシーンでは一瞬だけ効果音を消すという指示で、独特の雰囲気を醸し出していた。音へのこだわりが100%全開になった瞬間だ。

REBUILDによる『エヴァ新劇場版』の世界観は、設定や映像だけではなく、庵野秀明自らが徹底してこだわって演出する「音の妙味」が加わることで、完成したのである。

●上がる熱量、アニメーション制作の面白さ

さて、このようにして再構築(REBUILD)されていった「エヴァンゲリヲン:序」。

その手応えは、スタッフの間ではどのように感じられていたのであろうか。

福士「セル重ねには限界がありましたが、デジタルにはないので、エフェクトは煙は煙、火花は火花みたいに全部別素材に描いてあって、Zセル(26枚重ね)なんてこともざらです。"デジタルいいね!"って言葉が出て来るんですよ。庵野さんも楽しまれてると思います」

増尾「スタジオカラーはいい意味で曖昧なんです。庵野さんの"これ、何とかしてくれ"って素直な一言で役職を超えて即動く人たちがたくさんいます。人の心をつかむのがうまくて、純粋に物づくりを目ざすピュアな人ですよね。だからみんなついてくるんだと思います。今回集まったスタッフは融通もスキルもあって信頼できる人たちばかりで、庵野さんの求心力で集まってる現場ですよね」

加藤「庵野さんたちと同じ場所で作業するのは、実は初めてです。せっかくだから入れてくださいと、机をいただいて極力来るようにしてます。そうすると、言われたことや質問に対してのキックバックも早いので、事故や行き違いが少ないんです。"ここセルでお願いします"とか、そんな調整もローカルですむので、その点もクオリティに反映されてると思いますよ」

松原「この現場は面白いですよ。他と明らかに作り方が違うと思います。その場その場の感覚で作っていくので、本当にたとえて言うなら"ライブ感覚"。アニメーションというのはベルトコンベア的に行くのが最も美しいとされているんですが、差し戻しがあったりするんですよね。完遂できるかどうかはともかくとして、みんな全然あきらめるつもりがないからです。特に自分の好みに対しては、絶対に譲らないんですよ。だから、良く言えばフレキシブルだし、悪く言えば段取りが悪い。好みや執着のテリトリーがそれぞれあって、ちょっとずつ違ってるんですね。それも面白いって感じます」

原口「アバウトでいいんだって驚きがありました。あらかじめガチガチに決めるのではなく、ある程度遊びを作っておいて、いろんな人の意見を聞いて決められる状況にしておく。そんなスタンスがあるみたいで、とにかく先には決めないんです、"こんな感じでよろしく"って進めてみて、上がったものを見て"さあ、どう調整していこうか"ってところがあります。経験値がないと、なかなかできないやり方だなと思いました」

粘りに粘り、さまざまな要素を練りこみながらも、確実な勝利へもちこむスタッフたちの姿。その厳しくも楽しげなアニメーション制作の集団作業は、今回のREBUILDを通じて描かれたフィルムの内容と熱気にも重なって見える。必ずしも上意下達ですべてを決めるのではなく、全員がともに熱量を上げていってこそ、『エヴァ』になるのだと言える。

最後に、マンガ執筆活動を休んでスタジオ入りしている貞本義行に、そのアニメーションならではの楽しさを語っていただき、締めくくりとしよう。

貞本「アニメーションは、周りががんばった絵の中に自分のやつがはまっていくっていう、参加の面白さですよね。信じたり信じられてるっていうのもあって、一生懸命やらなきゃな、みたいな感じ。それが何より楽しいですね」

まだまだこの映画は『序』である。このホットな現場がさらに『破』、『急』と進むにつれて、どのようなかたちに進化していくのか。

知っているようなところから始まり、やがて全貌を現す驚くべき物語の変容とともに、その到達点を心待ちにしようではないか。

(敬称略)

・鬼塚大輔　CGI監督
代表作品:ミニモニPV『ミニ。ストロベリーパイ』(コンテ・演出)、ミニモニ。じゃムービーお菓子な大冒険(アニメーションディレクター)、トップをねらえ2!(CG制作進行・設定制作)

・加藤浩(ととにゃん)　美術監督
代表作品:攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX(美術設定)、アストロボーイ・鉄腕アトム、アベノ橋魔法☆商店街(美術監督)

・菊地和子(Wish)　色彩設計
代表作品:ブレイブストーリー(色指定)、鉄人28号、蒼天の拳(色彩設計)

・京田知己　新作・画コンテ
代表作品:ラーゼフォン 多元変奏曲、交響詩篇エウレカセブン(監督)

・小林浩康　CGI監督
代表作品:日本沈没、ALWAYS 三丁目の夕日(マットペインター)

・貞本義行　主・キャラクターデザイン
代表作品:王立宇宙軍〜オネアミスの翼、ふしぎの海のナディア、(キャラクターデザイン・作画監督・原画)、トップをねらえ2!(キャラクターデザイン)

・高倉武史　デザイナー
代表作品:創聖のアクエリオン、アップルシード(メカニックデザイン)

・鶴巻和哉　監督
代表作品:フリクリ、トップをねらえ2!(監督)

・原口清　演出
代表作品:遥かなる時空の中で(監督補佐)、交響詩篇エウレカセブン(演出)

・樋口真嗣　新作・画コンテ
代表作品:ガメラ大怪獣空中決戦(特技監督)、ローレライ、日本沈没(監督)

・福士享(T2 Studio)　撮影監督
代表作品:青の6号(2DCGディレクター)、HELLSING、超劇場版 ケロロ軍曹、超劇場版 ケロロ軍曹2、銅の錬金術師(撮影監督)

・本田雄　メカニック作画監督
代表作品:千年女優(キャラクターデザイン、作画監督)、イノセンス、ポータブル空港(原画)

・増尾昭一　特技監督
代表作品:サブマリン707R、機神咆哮デモンベイン(監督)、トップをねらえ2!(デジタルディレクター・原画)

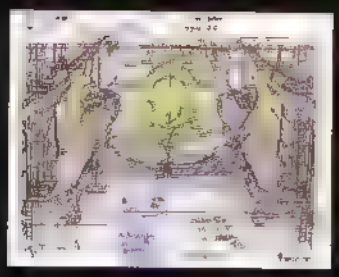
・松原秀典　作画監督
代表作品:サクラ大戦(キャラクターデザイン)、ああっ女神さまっ、巌窟王(キャラクターデザイン・作画監督)

(以上敬称略)

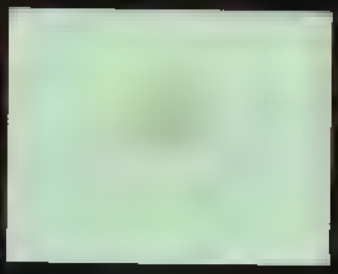
TVシリーズ素材

01

描かれていた素材を検証、修正の方向性を決める。フレームもレイアウト上でスタンダードサイズ(1.37:1)から機長の劇場用ビスタサイズ(1.85:1)に修正。



レイアウト(TV版もフレーム修正)



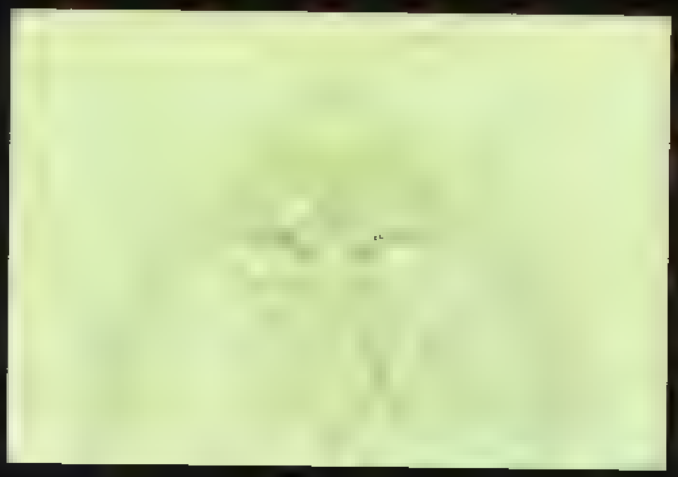
レイアウト修正(TV版)

動画(TV版)

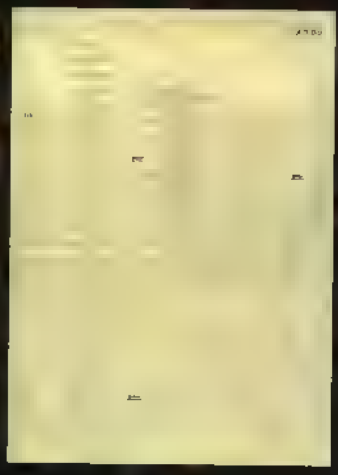
メカニック作画監督修正

02

TVシリーズの原画または動画にメカニック作画監督(本田雄)が修正を入れる。この場合、新設定に合わせてプロポーションを直した他、水面下にも作画が追加されている。撮影所のタイムシートも、必要に応じて修正を加える。



メカニック作画監督・修正原画(新劇場版)



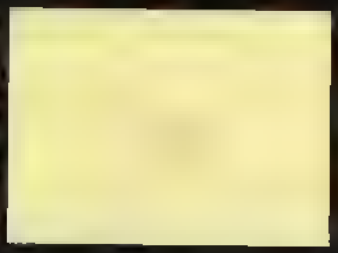
タイムシート(新劇場版・別カット)

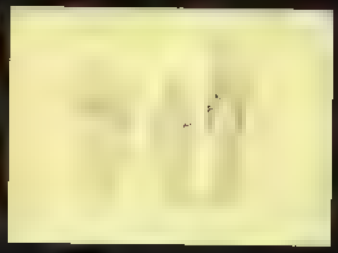
作画監督修正

03

キャラクターは総作画監督の鈴木俊二を中心に貞本義行、松原秀典ほか、数名で修正。ここでクオリティを劇場スクリーン用として緻密に高めている。

動画・Eセル(TV版)





総作画監督・修正原画とその拡大(新劇場版)

動画

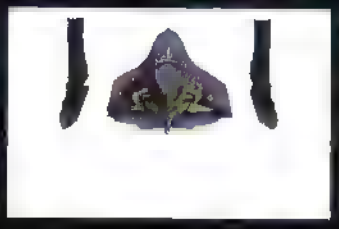
04

原画と原画の中間ポーズを描き、セルにペイントできるようアウトラインを清書する工程が動画である。キャットウォーク類はデザイナーの高倉武史がディテールアップしたものがもとになっている。水面下で通過する下半身は、この段階で分離されて描かれる。

動画・Bセル(新劇場版)

動画・Aセル(新劇場版)

動画・Aセル(新劇場版)

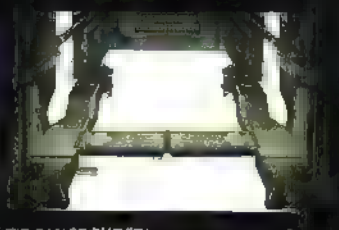

Bセル・EVA(新劇場版)

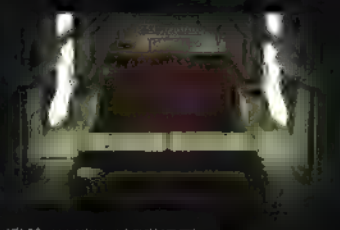
Bセル・切り抜き(新劇場版)

05 ペイント

デジタル化で物体としてのセルはなくなったが、便宜上、今でもセルと呼ばれている。動画のアウトラインにコンピュータ上でベタ塗りでペイントされ、セルが完成する。ここでは撮影用に切り抜いたBセルを掲載(仕上げ時点では1枚絵)。

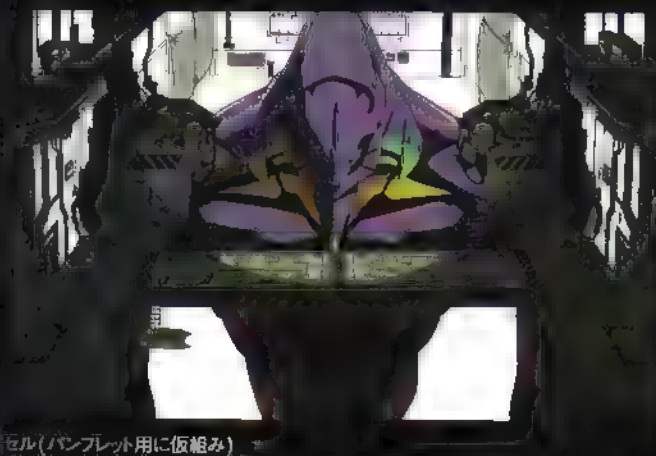
背景(新劇場版)


BOOK(新劇場版)


背景+BOOK(新劇場版)

06 背景

美術監督の描いた美術ボードまたはTVシリーズの背景に基づき、水彩タッチでデジタル背景が描かれる。前景に置かれるものはBOOKと呼ばれる。この場合、セル描きされていたキャットウォークやガントリーをBOOKに置き換えて、画面の密度を上げている。


セル(パンフレット用に仮組み)

Eセル・人物(新劇場版)

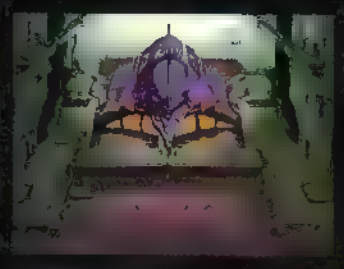
Cセル・EVAの腕(新劇場版)

フレア素材

パラ素材

07 デジタル撮影

すべての素材を合成(コンポジット)し、撮影効果を入れてカメラワークをつけ、セルを置き換えて1コマずつ完成画面を作りこんでいく工程である。左にセルのみを組んだ図版を示した。ここから必要な素材を前項の背景と組み合わせて画づくりをする。さらにこのカットは煙幕があるため、EVAの眼や人物などカットに応じて別セルを入れ替える。セル組みの状態だと平板な印象があるが、組んだものにパラ(半透明パラフィン的効果で一部を多う)やフレア(拡散光)といった撮影効果を乗せ、空気感や距離感を創りこんでいく。


完成画面(TV版)

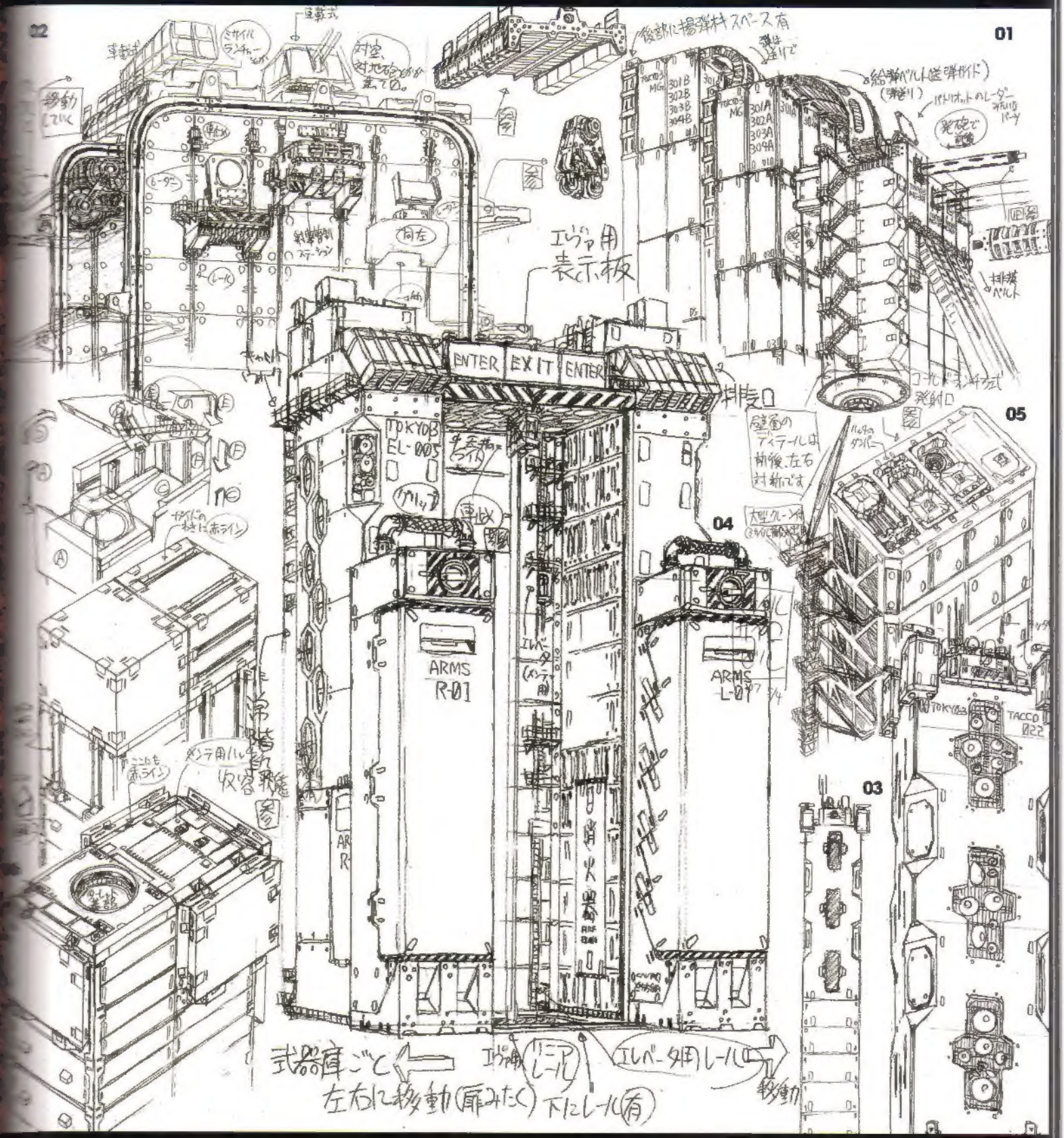
完成画面(新劇場版)

08 完成画面対比

以上のような諸々の工程を経て、TVシリーズ[illegible]新しい印象を残す新劇場版の映像に生まれ変わった。TVシリーズの良い部分はそのままに、隅々までコントロールし直した結果、到達できるクオリティの高みがここにある。

01

NERV



01 LARGE CALIBER AUTOMATIC CANNON PLATFORM STRUCTURE
・大口径機関砲ビル

02 VERTICAL CARROUSEL CARPARK IMPROVISED FIRE SUPPORT STRUCTURE
・立体駐車場型(垂直循環方式)簡易式兵装ビル

03 ELECTRONIC WARFARE & INFORMATION PROCESSING COMM TOWER
・電子兵装・情報処理通信専用ビル

04 EVA TRANSPORT LIFT HOUSING STRUCTURE
・エヴァ専用リフトビル

05 MISSILE SILO BANK STRUCTURE
・ミサイルサイロビル

06 FLAK TOWER
・迎撃砲ビル

総監督・脚本
庵野秀明

キャラクターデザイン
貞本義行

メカニックデザイン
山下いくと

美術監督
錦織敦史
加藤浩

撮影監督
岡田有策
奥井敦

編集
カラー
色指定・検査
メカニック作画監督
本田雄

特殊効果
鷺巣政安

制作デスク
鶴巻和哉

作画監督
前田真宏
貞本義行

原画
伊藤尚子　伊藤良樹　鬼頭莫宏子
佐藤善啓紀　中尾隆志

第二原画
中島千明　高田陽介　赤尾洋子
石井邦雄　金敷雄　澤田博文

アニメーター
増田尊士郎　藤原功博　河合誠
藤原千佳　前田美里　武地亜育
川村有希　川村幸紀　山口淳
水野隆宏

Triple A
千葉茂　山本雅彦　小原加大
江藤　王勉喜

GK Entertainment
LEE HEY-JIN　KIM EUN-YOUNG
KANG JOUNG-A　PARK JU-HEE
KIM YONG-HEE

スタジオ九組
五十嵐直子　長谷部ひとみ
望月美幸　平野彩希子
SOMSAK MAHAMONGKOL　DENPREECHAR PACHARÖEN
CHONAPHAT SAKSRI　TARAPONG TUMMARATCHAI
SURASUK PAPSOPIT

多摩美堂	アニメスポット	BARDIN ANIMATION
スタジオウォンバット	タツノコプロ	大慈武志
ビーエーワークス	プロダクション IG	A1C望月

色指定協力
原田和子

色指定検査
真尾朱美

背景
伊藤智子　伊藤良樹　鬼頭莫宏子
佐藤善啓紀　中尾隆志

セットデザイン
石川重樹　橋脇真理

レイアウト
小笠原正紀　石黒昇

原画
井上明子　澤瀬知津江　井上泉
安藤有由美　河村憲　大谷道代
滝川ひかる　山崎久美子　石垣佳代
寺島伸恭　鈴木美代子　千葉陽子
三宮裕美　柳村利恵子　熊抱直子
天本洋介　金光洋幹　江草大輔
秋葉一哲　角野江美　中村千絵
原見輔希　阿宮志帆　吉河奉子
伊原真子　加藤里恵　金月里香
野間口裕美　吉田春加　上原みず恵
増上由香　後藤ゆかり　高橋友子
上村貴子　祥田国子　岡本ひろみ
平真真弓　手嶋明美

カオスプロジェクト
鍋島修子　小林宗美

特殊効果
村上正博　ダイエスエン

ブロンクーク
矢加本裕一　栗谷かおり　益子奨子

美術監督
加倉　潤（ととにゃん）
津留雄里（玉狛）

背景
金峰
荒井　智　阿部　敏　青木康浩
鈴木勘都　手賀眞弘　保木けいみ
木下了香　佐木つばき　高梨義人
森岡友美　尾﨑直人　吉岡善仁

TIMALAND
BOONRUKSA KAWANGNGARN　RUNGRAT KHANKAEW

NGUYEN THE HONG VAN　NGUYEN ANH DUNG　TRAN VAN TIEU

CGI / VFX
スタジオカラーデジタル部

CG監督
鬼塚大輔　小林浩康

リードCGデザイナー
阿部健一　中一夫志

エフェクトCGディレクター
小林利史

スタジオカラーのコマ
増渕智子

Qtec
奈野元男二　長瀬立智　都留宗之
ケン・ゼフン　吉永一貴　澁澤陽太
大場雅貴　鈴木正史　佐藤芳明
増渕裕史　荒木光

Motor Head
佐藤敦紀　渡部豪　山本健介
福岡綾カルロス

CGI PRODUCTION JAPAN
梅原弘樹　岡島喜洋　宗片純二
本河徹　原島雄一郎　藤原徹
伊福拓也　横田聖二　荒木美典
渡部照也　山本幸太郎　南ノ宮一紀
市井豊　星野直哉

エヌ・シー・エス
王楽英智　高木利容
本郷貴友　岡田郁郎
巻島勇作(DIGITAL FRONTIER inc.)　堀北阿希(DIGITAL FRONTIER inc.)

ゼロワン
佐藤裕哉　沼原敏明

CG協力
えだたかいと　岩本貴　石田晃

モニタワーク
タツノコプロ デジタル部
矢加賀太郎　安藤雅一郎　海尾主広
中山美穂

モニタワーク協力
ボンズ
羽鳥洋平　伊東翔

スタジオたくらんけ
近藤聖恵　小澤理恵　中西加奈子
関戸真也　阿曽仁美

ニュー・ピクチャーズ
浅井悠可　猪俣さやか　河岡友子
加賀屋美樹　高橋里沙　玉置聡子
野々口ゆり　春好英　横尾健太

撮影プロダクション
大倉恭平　上田順子　安永友美
有賀雄貴

撮影工房
岡吉香美　久保第利子　三谷裕之

撮影監督補佐
重本智　高原章尚

撮影
T2 studio
木村俊也　小沢野誠人　岩崎敦
中村圭介　浅都和男　前澤二郎
島森祥司　飯島弘志　設楽卓
米智大　渡部道也　金珠旭
横山舞　金相潤　加藤千恵
清水亜紀子　大口友洋　辻都有史
佐藤剛史　高橋将　加藤聡恵

ライティング
勝西工房　遠京　ハピ映企画
スタジオエス　ダブルスタイ　ティージェント
重道一郎

編集
奥田浩史

編集助手
大竹敏

デジタル編集
キューテック
坂本雅紀　笠原弘幸
宮松剛　石松正幸

カラーコレクション
Pablo Suite / QUANTEL
今知誠

スタジオコーディネーター
伊藤俊得

スタジオダスク
岡本真樹

テーマソング
「Beautiful World」
宇多田ヒカル
(EMIミュージック・ジャパン)

作詞・作曲・編曲
宇多田ヒカル

音楽
鷺巣詩郎

音楽制作
スターチャイルドレコード

音入れ監督
藤方雅美
神原めぐみ
三石琴乃
山口由里子
石田彰
立木文彦
清川元夢
長沢美樹
子安武人
緑布設吉
関智一
岩永哲哉
岩男潤子
麦人

西村知道　宇垣秀成
中博史　丸山詠二
大塚さやか　赤澤広一
冨永リオ　野田順子
平松晶子　高嶋克順
村井かずさ　横沢栄治
柳沢由美恵　山岸功
高岡伸佳奈　栗田浩之
三木眞一郎　藤本一編
村松京子　佐藤道広
高岡瞬

調整協力
都建設局北多摩北部建設事務所
都北多摩南部建設事務所
都北多摩北部公園緑地事務所
都水道局小平監視所
都水道局村山上貯水池管理所
都水道局村山下貯水池管理所
都水道局東村山浄水場
都水道局東村山浄水管理所
都水道局東村山浄水所
都水道局東村山浄水所 水道記念館
都水道局東村山浄水所 水の展示室
都水道局東村山浄水所 水の情報室
都水道局東村山浄水所 水の広場
都水道局東村山浄水所 水の回廊
都水道局東村山浄水所 水の文化財庭園
都水道局東村山浄水所 水の歴史館
都水道局東村山浄水所 水の科学館
都水道局東村山浄水所 水の自然観察園
都水道局東村山浄水所 水の循環センター
都水道局東村山浄水所 水の資料館
都水道局東村山浄水所 水の学習室
都水道局東村山浄水所 水の研修センター
都水道局東村山浄水所 水の管理センター
都水道局東村山浄水所 水の運用センター
都水道局東村山浄水所 水の総合管理センター
都水道局東村山浄水所 水の総合研修センター
都水道局東村山浄水所 水の総合情報